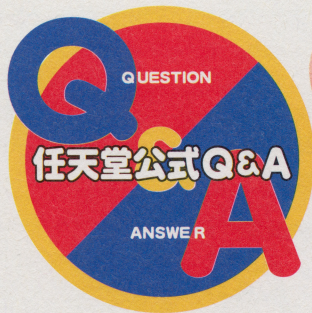
A級保存版

教えて本郷さん N64の質問箱 傑作選

【教えて本郷さん ファイナルデータ】

64ドリーム掲載号	1996年創刊準備号〜2000年9月号
総掲載ページ数	343ページ
質問回答数	1122回
はみだし回答数	274回
掲載された顔の数	1223点

取材・構成／編集部

これまでに、これほど長期間にわたって1つの雑誌に登場し続けたゲーム会社の広報マンがいたろうか？4年間にわたり、読者の質問に答えた数はなんと1122回（ハミダシの数を含めると、1396回！）。なかには、スペースの都合で掲載できなかった回答もあったわけで、ホントに頭がさがります。というわけで、今月は本郷さんの傑作回答集をお届け。永久保存版です。

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長

本郷 好尾

誕生日は1959年3月14日（ホワイトデーです）。生まれたのは滋賀県大津市。血液型は陽気なO型。1981年に任天堂に入社。10年以上広報マンとして活躍するが、今年の7月1日に業務部ソフト品質管理部に異動。趣味はゴルフやスキーなど何でもこなすが、特に歌が自慢。その美声のファンも多い

はみだし質問箱

Q どうしてN64のソフトって紙のケースなの？（1997年8月号）

A プラスチックだと重たいですからね。軽い方がいいでしょう。環境にもやさしいですし。

N64でCD-ROMを採用しなかったのはなぜ？

1996年創刊準備号

任天堂の考えているゲームに適さないからです。

⬇カセットの魅力はソフトによって容量も増やせること。『マリオ64』では64Mだったが、『ゼルダ』では256Mに増え、来年には発売されるであろう『ダイナソープラネット』では512M に。なんと『マリオ64』8本分なのだ

CD-ROMの処理速度がいくら速くなったといっても、ローディングで待たされるのが非常にイヤなんです。カセットだとプラグインプレイで、スイッチを入れてすぐに遊べるわけですから。データ量としては当然CD-ROMのほうが多いわけですが、それに対してカセットは、新しいチップを追加で入れることができるなど、発展性のあるメディアでもあるんです。マリオチップと呼ばれるスーパーFXチップを積むことにより、スーパーファミコンのソフトも飛躍的に進化しましたし、何よりカセットだと小さなお子さんでも安心して遊んでいただけますよね。任天堂はこれまで、ゲームの質的転換ということで、「量ではなく質を求める」という話をしてきましたが、ハード開発部隊、ソフト開発部隊、作っている人すべての判断で、「CD-ROMは任天堂が作ろうとしているゲームにはあまり向かないメディアである」という認識をしたわけなんですね。

「NINTENDO64」の名付け親は糸井重里氏？

1996年創刊準備号

推してくれたのは糸井さんです。

◆糸井さんは64ドリーム創刊号（96年11月号）で、「正面から寄り切りみたいな名前がいいなと思った」と語っている

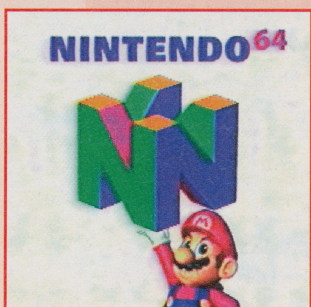
NINTENDO64には、いくつかの候補名がありまして、「ウルトラ64」もいいなって言っている人がいるなかで、糸井さんが、他社の32ビットのゲーム機に勝る「64」ビットのパワーと、アメリカでもテレビゲームの代名詞*にもなっている「NINTENDO」を組み合わせた名称がいいのではないかと推されたわけです。それで最終的に、社長がNINTENDO64に決めたというわけですね。もともと海外では、「ニンテンドウ ウルトラ64」という名称で呼ばれる予定だったのですが、1995年の初心会（現在のスペースワールドのような展示会）にやってきた海外のバイヤーさんが、NINTENDO64のタイトルを見て、「海外もこれでいいのに」という意見をアメリカ任天堂に訴えたらしいんです。それでアメリカでも同じ名前で行こうという話になりまして、世界統一の名称になったわけですね。

*テレビゲームの代名詞＝湾岸戦争（1991年）の時に、多国籍軍の司令官が「戦争はニンテンドウ（テレビゲーム）ではない」と語ったというのは有名な話

Nキューブがイメージしているものは？

1996年創刊準備号

3Dと6色のコントローラブロスです。

天面と底面を除き、どの方向から見てもNINTENDO64の「N」の文字に見えるNキューブは、3Dコンピュータ・グラフィックス・アニメーションをイメージさせるような、3次元表現の可能なマークで、同時に発売された6色のコントローラブロスもイメージしているんですね。

◆CMでは「ロクヨン」という男の声とともに登場するNキューブ。『マリオストーリー』のCMでは、マリオがNキューブを持ち上げる演出がなされていて、とてもいい感じ

N64の本体をデザインしたのはどんな人ですか？

1998年1月号

開発三部のスタッフです。

開発三部（現在は総合開発本部）というのはN64本体や64DDを開発した竹田玄洋が部長をつとめる部署なんですね。デザインしたのは芦田健一郎という、入社して10年を過ぎた工業デザイナーです。彼はN64のほかにスーファミの海外版であるスーパーNESとか、64DDなどもデザインしました。それから今回（1997年）、N64がグッドデザイン賞の金賞をとりました。通常、グッドデザイン賞をとるとGマークを商品につけることが多いのですが、任天堂は、たとえば96年の『マリオ64』のように多くの賞を受賞しても、受賞したことを自分からPRしていくということをしない会社なので、Gマークのシールをつけるようなことはしないんですね。

◆宮本さんと同時に役員になった竹田本部長。N64に続き、ドルフィンの開発責任者でもある

はみだし質問箱

Q 全社員がN64を持っていますか？（1997年6月号）

A そんなことぁないでしょう（笑）。保有率は高いですが社販で買っても一割引なんです。

はみだし質問箱

Q ファミコンやディスクシステムの修理はできるんですか？（1999年12月号）

A もちろんやっています。それより古い商品は任天堂の各支店営業所にお問い合わせ下さい。

米国でファミコンのディスクシステムが発売されなかったのはなぜ？

2000年3月号

発売する必要がなかったからです。

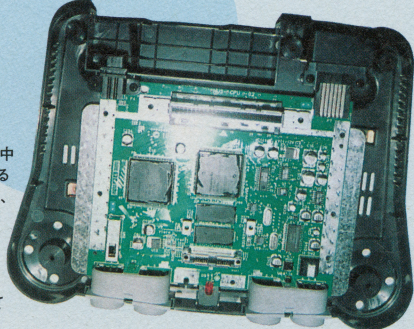
⬆ファミコンの登場から3年後の1986年に発売されたディスクシステム。本体の価格は1万5000円、ソフトは1本500円で書き換えができた

アメリカでのファミコン（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）の発売は日本より2年ほど遅れたんですね。もともと、日本でディスクシステムを発売したのは、「容量が大きくて価格が安い。しかもお店でソフトの書き換えもできる」というのがウリだったんです。それで、実際に440万台以上売れた商品だったんですが、アメリカでファミコンを発売するころにはロムの価格が下がって、ディスクで出す必要がなくなってしまったんです。ですから、『ゼルダの伝説』（1986年）のような、国内ではディスク版で発売していたソフトも、アメリカではロムカセットで出すことができたんですね。

N64やGB本体のネジが特殊なカタチなのはどうして？

2000年7月号

勝手に開けられないようにしているんです。

普通のプラス・マイナスのネジだと、「N64の中身はどうなっているんだろう？」って考えて、自分で分解してしまう人もでてきますよね。そのとき、ホコリが入ったり、コンピュータ回路にキズをつけてしまって、故障の原因にならないとも限らないわけです。一度、ハードを開けてしまうと、任天堂としても保証できなくなりますから、任天堂のサービスセンターなど、専門の所でしか開けることのできない特殊なネジを使っているんですね。

➡編集部で「N64の中身はどうなっているんだろう」と考えて、開けてみたのがこの写真。素人目にはわからないけど、「ロクヨンの思想」がいっぱい詰まっているのだ

ゲーム開発陣はほとんど休みなんてないんじゃないですか？

1997年5月号

そんなことはないですよ。

ある会社さんみたいに開発が終わったら「1ヵ月間どっかに行ってこい」みたいなことはないですけれど、土日なんかに休日出勤をすると代休がいっぱいたまってきますから、仕事が一段落してからとまとめて休む人が多いですね。とくに開発部には若いメンバーが多いですから、残業代を貯めて仲間と海外に出かけることも少なくないですね。宮本も結構休みますよ。メンバーに言うだけ言うて、自分だけ休んだりして（笑）。

➡『時のオカリナ』制作の追い込みのときに、たまたま撮影できた宮本さんの写真。この時はネクタイもはずして、本当にへろへろになりながら休みなく働いているという印象でした

任天堂ソフトのタイトルに（仮）が多いのはなぜ？

1997年7月号

どのようなソフトもはじめはみんな仮称なんです。

開発の最初の時点では正式タイトルって決まっていないんですね。それに開発をスタートしたからといっても、マリオクラブなどで評価が高くなければ発売するとは限らないんです。もちろん開発中にゲーム内容がタイトルとは別の方向に変わってくることもあります。GBソフトの『ドクターマリオ』も最初は『ウイルス』とか『バイラス』という名前だったんですね。開発段階ではマリオは出てこないゲームだったんですが、完成直前になってやっぱりマリオが出てきたほうがいいだろうという話になって『ドクターマリオ』という名称に落ちついたんです。このように途中で名前が変わる例は多いですね。古い話ですが『ファミコンウォーズ』も、もともとは『ファミ戦』というタイトルで、最初聞いたときは変な名前だなあと思っていたんですが（笑）、毎日聞いているうちに慣れてくるんですね。でも最後にやっぱり名前を変えましたけどね。タイトルというのは商標の問題があるほか、商品の売れ行きに左右しますんで、最終決定についてはトップ（山内社長）のOKをもらうことになっています。

N64ソフトの箱は誰がデザインするのですか？

1997年11月号

ほとんど社内で作っています。

たとえばN64ソフトですと宮本茂が率いる情報開発部のなかにデザイングループというのがありまして、なかにはパッケージやタイトルロゴなどを専門に作っているメンバーがいるんです。もちろんゲームを作っているメンバーとは異なります。ただ、場合によっては外部のデザイン会社にお願いすることもありますが…。まあ、ケースバイケースですが、任天堂の場合、社内で作ることのほうが多いですね。

↑「どうしてN64ソフトのパッケージは大きいの？」という質問に対しての回答は、「読みやすくするために大きくした取扱説明書のサイズにあわせたんです」

なぜゲーム内容などを秘密にすることが多いのですか？

1998年1月号

いろいろとあるんです。

ゲーム雑誌というのは、ユーザーだけでなくライバルの開発会社のクリエイターも見てるわけで、まずネタばれというのを恐れていますね。作りはじめたのは、こちらが先なのに、「このアイデアいただき～」ってネタを盗まれることもあるわけですから。とくに開発サイドからすると、画面の写真をあまり出して欲しくないというのもありますね。それに、ゲームをする前から画面を見すぎると、実際プレイするときにつまらないということもあるわけですから。だから、完成したものを実際に見てもらうのがいちばんということでしょうか。

↑本郷さんの回答につけくわえると、最初に発表しても、その後で大幅な変更がなされることも少なくない。たとえば『ポケモンスナップ』でも、当初は製品版には入っていない写真が発表されたりしたのだ。上の写真もそのひとつ

はみだし質問箱

Q ソフトや本体が壊れたときは？（1997年3月号）

A 買ったお店に持っていって下さい。近くに任天堂の支店・営業所があれば、そこでもいいです。

はみだし質問箱

Q カセットの中のリチウム電池はどれくらい持つの？（1999年4月号）

A 使い道にもよりますが、寿命は5年から7年で、交換にかかる費用は1000円くらいですね。

デバッグの具体的な作業を知りたいです。

1998年4月号

←『ソフトの規模が大きくなれば、それだけバグが出る確率も大きくなる。『ムジュラの仮面』でエポナがクロックタウンに入れるのもそのひとつ。でも、データの保護を考えると、バグ技はやらないほうがいいのだ

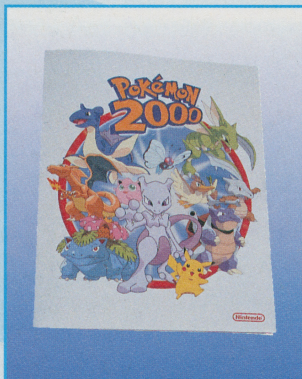
まず普通に遊びます。

それから、普段は誰もやらないようなアクション、例えば普通は左から右に行くコースをずっと後ろに行ったらどうなるかとか、とにかく思いつく動きをビデオに撮りながらプレイするんですね。ビデオに録画するのは、何かが起こったときにどこに問題があるのかを検証するためなんです。デバッグの作業は単にゲームの攻略をするのではなく、「普通はこんなことまでしないよね」っていったこともやらなくてはなりませんから、どう考えてもゲームを楽しめる仕事ではないですよね（笑）。その作業は専門のデバッグ要員や、開発スタッフがやってまして、例えばレースゲームですと、コースの外の壁にぶつかるという作業を延々と続けるようなことをしているんですね。

任天堂のソフトタイトルは誰が決めるんですか？

1999年4月号

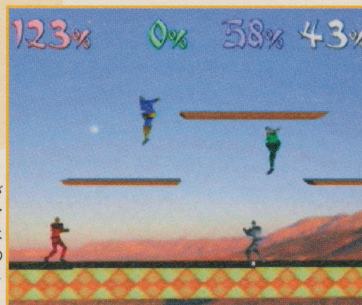
アイデアを出すのは開発部ですね。

開発のメンバーがいくつかの案を出すんですが、やっぱり商品名ですから最終的に決定するのは社長なんです。ただ、いい案だからといってそれで決定というわけではなく、そのタイトルが商標的に登録できるかどうかをしっかり調査するんですね。玩具関係でほかの会社がそのタイトルの権利を持っているとクレームがつきますからね。テレビゲームソフトは商標の分類上、おもちゃや人形、娯楽用具、それに運動具や釣り具などと同じになっていますので、たとえばスポーツ用品に同じ名称があった場合、新規に登録できないようになっているんですね。

➡アメリカで、『ポケットモンスター』が『ポケモン』になったのは、もともと「モンスターインポケット」というおもちゃが商標登録されていたからなんだとか

ゲームをつくるとき最初に何をするんですか？

1999年5月号

いろんな実験をします。

僕がゲームを作っているわけではないので細かな話はできませんが、最初に分厚い企画書を書いてスタートするというわけではなく、コンピュータ上でいろんな動きの実験をしているようですね。『テン・エイティ』のときも、最初はタコのようなものをくねくね動かすような実験をしていて、「この動きはスノボのゲームに応用できる」ということになって製品化されたわけなんです。ゲームづくりにおいて動きや操作性がすべてということではありませんが、最初は2〜3人で実験をはじめて、ゲームにまとまりそうだと判断されればチームにして制作を進めるケースが多いようですね。

➡いろんなキャラが使えて楽しい『スマブラ』も、はじめは写真のような実験の結果生まれたソフトなのだ

続編を作る基準はありますか？

1999年6月号

作れと言われて作るものじゃないですね。

⬇いまでも「続編はまだですか？」という質問が寄せられる『フォックス64』。次世代機のドルフィンではアドベンチャーゲームとして登場か？

ただ、前作があまりに大ヒットして、それで経営者側から「続編を作ってくれ」と言われることもあるかもしれませんが、要は作り手の気持ち次第なんです。基本的にはゲームクリエイターが「こういう続編を作りたい」という気持ちが最初にあってゲーム作りがはじまっていくものなんですよ。ですから『スターフォックス64』についても、開発者はN64でできることはすでにあの作品で実現したと考えているようですから、続編が出るにしても次世代機になる可能性が高いですよね。『マリオ』シリーズにしても新しいハードが出るたびに代表作としてタイトルがあがるようになっていますしね。

ソフトの初回出荷数はどうやって決めるの？

1999年10月号

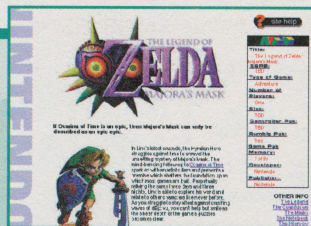
問屋さんからの注文数が基本になります。

ただ、問屋さんからの注文数をそのまま受けるのではなくて、実際の市場を見つつ、「このようなジャンルのソフトであればこのくらいは売れるだろう」と出荷数を検討するんです。シリーズの作品であれば過去の実績が大切になりますし、何よりソフトのデキが重要になりますね。あとプロモーションのかけ方によっても出荷数が変わっていきますし…、まあ一言で言うのは難しいですね。でも、任天堂としてはたくさん売れると思っていても、問屋さんからの注文が少なければドーンと作るわけにもいきませんし、でもあまりに注文数が少なすぎる場合には、売り切れてから追加生産するのに時間がかかりますから、注文数よりも多めに作ることもありますね。いずれにしても、ユーザーやショップとの間に入っていただいている問屋さんの意見は大切にしています。

ゲームが完成するのは発売日の何日前くらい？

2000年3月号

➧仮にソフトが完成していても、クリスマスシーズンまで発売を延期することもある。なので、アメリカでは『ムジュラの仮面』の発売は秋なのだ

完成しても発売しないこともありますし…。

「何日前」とハッキリ言うことはできませんね。先に発売日を決めて、それでぎりぎりに完成するということもありますしね。そのような最短の日程であっても、発売日の50日前くらいにはソフトを完成させる必要があります。ロムカセットの製造にはそのくらい時間がかかるんです。任天堂のソフトだけであればムリがきかないこともありませんが、サードパーティさんのソフトや海外向けのゲームも国内の工場で作っているわけですから。それに、広報の立場から欲を言うと、もっと余裕をもって完成させて、早い段階からプロモーション活動に入れるといいんですけどね。できれば発売の2～3ヵ月前に完成版のソフトを用意して、広告代理店に対して「このソフトのCMを作りたい」という打ち合わせができるといいんですけどね。

はみだし質問箱

Q コントローラパックのデータは永遠に消えないの？（1997年12月号）

A バッテリーバックアップなので寿命はあります。でも7～8年は持ちます。

「NUS」や「CGB」って何ですか？

2000年5月号

商品のコード、型番ですね。

「NUS」はN64を表しているんです。もともとN64は「ウルトラ64」と呼ばれた時期がありましたので、任天堂のN、ウルトラのU、64（SIXTY FOUR）のSを並べたものなんです。製造部門のスタッフにとっては、正式名称が決まる前から、部品を調達したりといった作業をするため、略号が必要になるんです。後に製品名が変わっても、型番も変えてしまうと混乱の元になりますから、最初から決めたままなんですね。だから、ファミコンはホームビデオコンピュータ（HOME VIDEO COMPUTER）の略である「HVC」と呼ばれていましたし、スーパーファミコンは「SHVC」だったんです。「CGB」というのはもちろんゲームボーイカラーのことです。その流れで、2000年の冬に発売される予定のゲームボーイアドバンスは「AGB」と呼ばれているんですね。まあ、このようなことはユーザーのみなさんにはあまり関係のないことですが、製造や営業部門にとっては必要なことなんですね。

⬆パッケージには必ず製品コードが入っている。このコードの組み合わせで、64DD対応ソフトもわかるようになっているのだ

NINTENDO64はどのような作り方をしているんですか？

1997年7月号

任天堂は工場を持たないメーカーなんです。

ひとつの製品を開発したら、いろんなメーカーから必要な部品を一括購入して技術検査したあとに、それらを数百社の協力工場に送って組み立ててもらうわけです。完成品は再び任天堂の工場に持ち込まれて、最終的な製品チェックをして出荷するという方式をとっています。検査では専用のソフトがありまして、そのカセットを差し込むといろんな動作をチェックできるようになっているんですね。京都の宇治などに自社工場を持っていますが、工場とはいっても品質チェックや配送センターの機能しかないんです。そこでN64を組み立てているわけではありませんから、工場見学の依頼があってもお断りしています。抜き取り検査をする作業を見ても面白くないですよね（笑）。任天堂の1000人にも満たない社員数では、すべての製品を社内で作るわけにもいかないんですね。

情報開発部の“じょうほう”ってどういう意味ですか？

1997年7月号

ソフトの意味で使っています。

➡ちなみに情報開発部は英語では、Entertainment Analysis & Development（EAD）と表記される。『エフゼロX』に登場するEADは、だからマリオに似ているのだ

ソフトを開発する部署ですね。情報部員だからと言って、別に他社のスパイをやっているわけではありません（笑）。宮本が部長をやっている情報開発部（2000年7月より情報開発本部に）というのは、N64ソフトを開発する専門部隊なんです。そのほか製造本部というのがありまして、その下の開発一部ではゲームウオッチから始まってゲームボーイ、バーチャルボーイなんかをやってきまして、ゲームボーイのハードおよびソフトの開発をやっています。開発二部ではファミコンとスーパーファミコンのソフトおよびハード、開発三部では以前アメリカ向けに業務用のゲーム機を作っていましたが、いまはN64と64DDの開発をしています。

【編集部注】2000年8月現在、情報開発本部はドルフィン用ソフト、開発一部と開発二部は主にGB関連ソフト、総合開発本部（旧開発三部）ではドルフィンおよび周辺機器を開発している。

はみだし質問箱

Q ゲームボーイの名前の由来を教えて下さい（1999年3月号）

A 「ゲーム○○」にしようということで、いちばん語感がよかったと。候補には「ゲームギア」というのもあったようですね。

ユーザーからアイデア募集をしないのですか？

1997年7月号

➧任天堂のホームページでは、ゲームデザイナーやプログラマーなどの募集はしていても、「ゲームのアイデア募集」をすることはないのだ

アイデアの募集をしているゲーム会社はないでしょう。

最近のゲームの世界というのは、一般の人が思いつきで考えて、そのアイデアが採用されるかというと、そんな甘い世界ではなくなってきているんですね。やはりゲーム作りのプロが仕事として、毎日じっくりアイデアを練っているわけですから。マンガなど、他のメディアでヒットしたソフトが、ある代理店を通じて売りこまれるというケースはあっても、一般の人が提案したことが実現するケースはほとんどないんです。直接アイデアを売り込まれることもあるのですが、実際に採用されることはありません。でも、ゲームのアイデアはいっぱいあるので、それを実現するCGデザイナーなどのような即戦力の技術者を、任天堂としては必要としているんですけどね。

日露戦争の時に任天堂がトランプを生産したって本当？

1998年7月

そのようですね。

任天堂がトランプの製造をはじめたのはその時期、日露戦争（1904～1905）の頃だと聞いています。任天堂本社近くにある東福寺にロシア人の捕虜の方々がいて、その関係でトランプの製造がスタートしたという話なんですね。任天堂の前身は任天堂骨牌株式会社という社名だったんですが、その「骨牌」っていうのはカルタを意味する言葉なんですね。いまでもトランプや花札を作っていますが、大ヒットしているポケモンカードの一部も任天堂のトランプ工場で作っているんですよ。

➧いまも任天堂本社の外壁に残る「任天堂骨牌」の石版。長い歴史が感じられますなあ

どうして任天堂はアーケードゲーム市場から撤退したんですか？

1998年9月号

新風営法が施行されたからです。

もともと任天堂は室内娯楽をメインにやってきましたし、そういった業務用のゲームに対する新風営法*によって規制が増えてきたために撤退したわけなんです。ちょうど時期的にファミコンが出てきたこともありますし、任天堂としても家庭内娯楽、家庭用ゲーム機に特化していこうという方針になったわけなんです。アメリカではしばらくアーケードゲームを続けていましたが、それでも『スーパーパンチアウト』（1984年）くらいが最後ですね。

＊新風営法＝「少年の健全な育成を妨げる行為を防止するため」に1985年2月から施行された法律。これによりゲームセンターなどは深夜の営業ができなくなった。

➧アメリカ任天堂のショールームには、『ドンキーコング』など、任天堂のアーケードマシンも展示されている。11月に完成する新本社にもこんなコーナーができるといいんだけどね

はみだし質問箱

Q 任天堂はRPGで「死ぬ」って言葉は嫌っているの？（2000年5月号）

A そうですね。アクションゲームでも死ぬという表現は使っていません。クッパに対しても「こらしめる」だけなんです。

はみだし質問箱

Q ピカチュウの名前はどこからきたんですか？（1998年3月号）

A う〜ん、やっぱり電気ネズミですから、ピカって光ってチュウと鳴いているからでしょう。

タイトルについているⓇとTMの違いを教えて！

1999年2月号

Ⓡは登録商標のマークなんですね。

正確には“REGISTERED TRADEMARK”と言いまして、すでに特許庁で登録をすませていて、他者が勝手に使用できないということを表しているんです。“TRADEMARK”の略称である「TM」のほうは登録がまだすんでいない商標という意味なんです。いわゆる出願中ということですね。商標については、あとでトラブルになったときに、ロゴにTMマークのついた過去の雑誌を見せながら「ウチは商標として使っていたんですよ」というように抗弁で使えるということもあるんですね。

↓『ポケモン金』の2つのロゴ。TM（出願中）だったのが、Ⓡ（登録）されたのがわかるよね

任天堂の本社に行ったら門前払いされました。

1999年7月号

見ていただく場所がないんです。

本社には工場があるわけではありませんし、秘密事項の多い開発室を見ていただくわけにもいきませんよね。ですから、突然おいでいただいても、見学はお断りするようにしているんです。「社会勉強の一環として質問にお答えいただくだけでも」ということで修学旅行の引率の先生が熱心に申し込まれることもありまして、広報の手がたまたま空いているときに会議室で質問にお答えすることはあるんですが…。でも見学コースすらないので、わざわざ来ていただいても満足していただけるのかどうかわかりませんしね。私としては、京都にいらしたのであれば、たとえば大手の酒造メーカーさんなど、お酒を造っている現場を見学されたほうが、よほどタメになると思うんですけどね。

◆本社を見学に行って、宮本さんに会えたら幸せなんだろうけど、可能性はほとんどないんでしょうね

任天堂のCMは誰が作っているのですか？

1998年1月号

いろんな広告代理店が作っています。

普通は4社の代理店にアイデアを出していただいて、コンペのカタチで選んでいます。作品を選ぶのは僕ら企画部の人間ですね。任天堂の企画部というのは一般企業でいうところの宣伝部なんです。ソフトの発売が決まれば、毎回、広告代理店を呼んで、こちらから「今度のはこういうゲームで、こういうタイプのCMにしたい」という説明をします。その後、代理店から出された提案のなかから1本選んで、実際の制作に入るんですね。期間的には、ソフトが出来あがってからでは遅いですから、発売の2〜3ヵ月前には準備に入るようになっています。

◆最新作の『マリオストーリー』のCMはとてもいいデキ。CMを見た読者からは「マリオってこんなにリッチだったのね」という意見も

宮本茂さんてどういう人ですか？

1997年2月号

宮本茂という人は結局ゲームが好きなんですね。

➡宮本さんの出身校の金沢美術工芸大学。学生時代は「アップルシーズ」というバンドを結成し、金沢のパブなどで演奏をしていた時期もあったのだ

趣味はギターであるとか、家に帰ったらハムスターしか起きていないとか言われてますけど（笑）、本当にゲームを作るのが好きなんですね。いきなり「ちょっとゲームの話をしようか」なんて話しかけられると、普通はゲームが仕事ですから迷惑な時もありますよね。でも宮本は平気なんです。もう趣味といっていいんでしょうね。これまですごいゲームをたくさん作っていますから天才だなあと感じますが、自分の好きなゲームづくりを仕事にしているわけですから、羨ましいところもありますね。もちろん現場の仕事は大変なんでしょうけど、好きなことができて、それが評価されているわけですから、幸せな人だなあと思いますね。一般にはゲームを作っている人ってオタク的な暗いイメージを持たれやすいと思うんですが、彼は違いますね。宮本はスポーツが好きで、社内のソフトボール大会には情報開発部のメンバーと参加したりしますし、以前は一緒にスキーに行ったりしたこともありました。あの人は芸術系出身ですけど理数系も好きなんですね。そういう意味ではコンピュータゲームを作るのに向いていたんでしょうね。

糸井さんはどのようなキッカケで任天堂でゲームを作りはじめたんですか？

1997年10月号

結構昔からテレビゲームファンだったんですね。

もともと糸井さんは、ファミコンの『ベースボール』や『ファミスタ』などの野球ゲームにかなりハマってらしたんですね。それに巨人の大ファンですし、テレビゲームを媒介にして対戦で盛り上がっていたんです。東京の青山に糸井さんの事務所があるんですが（編集部注：現在は麻布）、"青山球場"と名付けて、ゲーム雑誌編集者で、うまいプレイヤーを呼んで対戦したりとか、『スーパーマリオブラザーズ』なんかにもハマっていたみたいですね。当時はまだ、テレビゲームに関してマスコミのバッシングがあったりしたんですが、糸井さんはその時「テレビゲームはすごい。新しい文化だ！」みたいなことを雑誌などで語ってらして、任天堂としても注目していたんです。それで糸井さんがはじめて任天堂にいらしたときに、「小説というのは、紙とペンさえあれば才能がある人は書けるけど、テレビゲームソフトを作るには開発機材が必要になるし、誰もがやりたいと思ってもできる環境にはない」とおっしゃって、「ぜひ自分の持っているアイデアをテレビゲームソフトにしたい」という話をいただいたんです。それがキッカケでファミコン版の『MOTHER』が生まれたんですね。

宮本さんのようなクリエイターがCMに出るようなことはないの？

1997年11月号

昔は日本酒の広告に出たことがありますね。

テレビCMではありませんが、宮本はお酒が飲めないのに確か日本酒メーカーの新聞広告に出たことがあるんですね。宮本のほか任天堂の技術者3人が並んで、「違いのわかる男たち」（笑）、そんなキャッチコピーだったと記憶しています。今後は、任天堂の広告で、たとえば『ゼルダ』などのCMに宮本が出演するようなことはないでしょうね。

◆ちなみに本郷さんは、お笑いタレントに混じって『フォックス64』のCMに出演したことがあるのだ。とは言っても、言われないと気がつかないくらい、ちっちゃかったけどね（奥にネプチューンの原田がいるぞ）

はみだし質問箱

Q ヨッシーという名前はどこから思いついたのですか？（1997年10月号）

A ヨッシーという愛称の人が開発チームにいたんですね。

はみだし質問箱

Q ルイージの名前の由来は？（1997年10月号）

A イタリア系の名前で、マリオに類似（るいじ）しているからという理由のようですね。

マリオという名前はどこからきたのですか？

1997年8月

アメリカで名付けられたんです。

➡イタリア系アメリカ人のマリオ。もし管理人の名前が「マリオ」じゃなかったら、『スーパーロッキー64』とか『ロミオカート64』なんてゲームが生まれていたんだろうか？（画面はファミコン版『ドンキーコング』です）

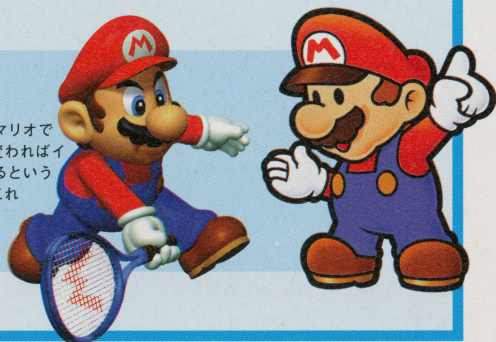
そもそも「マリオ」の初デビューは、アメリカに輸出した『ドンキーコング』（アーケードゲーム版/1981年）で、名前はついていなかったんです。アメリカのスタッフが「マリオ」の名前をどうしようってなったときに、当時たまたまアメリカ任天堂が入居していた倉庫事務所の管理人が「マリオ」という名前のイタリア系のアメリカ人だったんです。彼はヒゲをはやしていて、ちょっぴりおデブで、あまりにもゲームの「マリオ」にそっくりだったんですね。当時はピーチ姫も「レディ」と呼ばれていたんですよ。制作者である宮本は、マリオの名前をつけなかったことについて、将来的にいろんなゲームに登場できるように、「マリオ」を「ミスタービデオゲーム」と呼んで欲しかったようなところもあったようですね。

ピカチュウのイラストはなぜ統一しないの？

1999年5月号

わざと統一しないんです。

記事で紹介していただく場合、同じピカチュウであってもソフトが違う…、たとえば『ポケモンスナップ』の記事のなかで『ポケモンスタジアム』のピカチュウは出してはいけないようになっているんです。それぞれのソフトの開発スタッフが異なる場合が多いですし、ゲームボーイとN64では明らかに2Dと3Dという違いがでてきますよね。それで最初の『ポケモン』に登場したときは水彩画風なのに、『スマッシュブラザーズ』になると人形のイメージといった変化をつけるようにしているんです。つまり、描かれ方の違いによって、それぞれのゲームの世界観も表現しようとしているわけなんですね。

➡同じN64のマリオでも、ゲームが変わればイメージも変わるという典型的な例がこれ

「ドンキーコング」という名前になった理由は？

2000年1月号

「とんまなゴリラ」という意味ですね。

もともと「DONKEY」にはロバという意味があって、「ドンキーコング」というのは、英語の文法上はおかしいようなんです。実は…、命名したのは僕なんです。というか、辞書で調べて選んだのは僕なんですね。アーケード版の『ドンキーコング』が出たのは1981年のことで、僕はその年に任天堂に入社したんです。新入社員だった僕は、総務部に配属されてゲームタイトルの商標チェックをする仕事の一環で、自分からもアイデアを出すようにしていたんです。辞書で「とんま」を引いてみると、「DONKEY」がでてきて、それで「ドンキーコング」にすると「ゴロがええなあ」と思ったんですね。「ドンキーカルテット」というお笑いバンドもありましたし…（笑）。で、候補名にあげたら、いつの間にか「ドンキーコング」に決まっていたというわけなんです。でも、別に僕が名付け親だからといって、お金が入ってくるわけでもないんですよ（笑）。他のタイトルの候補としては…、『ドンキー』のディレクターだった宮本は、ドンキーに頭巾をかぶらせて、「鞍馬コング」にしようなんてワケのわからないタイトル案を出していましたね（笑）。

カービィはもともと人の名前だったんですね。

2000年3月号

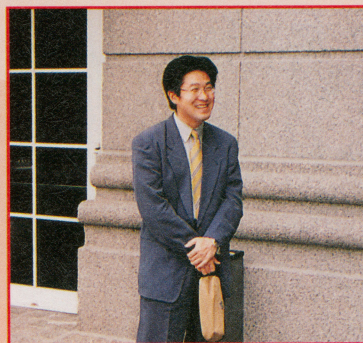
そういう意味もありますね。

↓「カービィのアニメの予定は？」という質問も多いけど、残念ながらその予定はまだないようです

もともとカービィは「ティンクルポポ」という名前だったんですが、日米で協議して呼び名を変えようということになったんです。そのときアメリカのほうから「カービィにしてはどうか」という提案をいただいたんです。そのワケは、向こうにはカービィ型と呼ばれる掃除機があって、「何でも吸い込んでしまうカービィにピッタリだ」ということと、アメリカでの訴訟に関してお願いしている辣腕弁護士のお名前が、ジョン・カービィさんという方だったんですね。

マリオクラブで何点以上とればN64で出せる？

1996年12月号

合格の基準は70点から80点ということになるでしょうか。

←本郷さんの新しい職場である「ソフト品質管理部」は、ソフト評価をするのも大切な業務のひとつ

ソフトの評価は「マリオクラブ」がしています。マリオクラブは10年以上の実績を積んできた評価システムです。評価の項目としては、ビジュアル、サウンド、遊びやすさ、ゲーム性、満足度といった大項目があり、他にも小さな項目があるんですが、たとえば『テトリス』のように、"ビジュアル"は低い点数になってしまって、トータルではいい点数がとれないけれど、それでも圧倒的におもしろいゲームはあるわけです。それで、"満足度"の点数配分を大きくしようなどと毎回のように議論があって、かなり販売実績に近い点数が出せるようなシステムになってきていますね。その評価の詳細についてはお話できませんが、ライセンシーのソフト会社さんには結構詳しくお伝えして、ソフトの練り直しの参考にしていただいています。マリオクラブのメンバーは、いろんな年齢の100人くらいで構成されていて、同じゲームを何日もプレイしてもらいますから、その結果には自信があります。ただし点数の評価は難しいですよね。60点平均のソフトよりは、低い20点をつける人もいれば、逆に80点の高い評価の人もいる、そんなソフトのほうが売れる可能性があったりするんです。

マリオクラブのテストは全メーカーが受けるのですか

1997年5月号

以前は希望制だったんですが…。

いまのところ、N64のソフトに関してはマリオクラブの評価を受けていないところはないですね。テスト自体が一連のシステムにのっているんです。この評価を受けることによってメーカーさんに不利益があるわけではないですから…。低い点数だからといって公表することもありませんし。逆に、高得点のマリオクラブのイチ推しタイトルについては発表したりします。メーカーさんにとっても100人ほどのマリオクラブのメンバーが公正に評価をしてくれるわけですから、メリットがあるものと思っています。

はみだし質問箱

Q クッパの名前の由来は？（1997年11月号）

A 基本的には韓国料理のクッパからきていますね。あの食べ物を好きな人がメンバーのなかにいたんでしょうね。

本郷さんは任天堂になぜ入社したのですか？

1996年12月号

学生時代からゲームが好きだったんですね。

↑ちょうど20年前に発売され、大ヒットしたゲーム&ウォッチ

アーケードゲームの任天堂の『シェリフ』（1979年）などは、ぼくが大学生のときに結構遊んでいて、任天堂が花札やトランプの会社だとは知っていましたけれど、「こういうゲームも作っているんだなぁ」という認識でしたね。それにゲームウォッチも結構売れるようになっていて、大学に採用募集のポスターが貼ってあったもんですから、会社説明会に行って、面接と試験を受けたら合格して、それで入社したんです。ま、身近な雰囲気の会社だし、滋賀県にある実家から通えるということも大きかったですね。もともと製品のカタチがハッキリ見える会社に入りたいと思っていましたから、任天堂はピッタリだったんです。同期入社は男子で10人くらいだったと思います。

広報の仕事でつらいときって、どんなとき？

1998年4月号

やっぱり、アレ、ですよね（笑）。

発売予定のものがどんどん遅れると…（笑）、予定通り出るつもりでいろんなことを話しているのにつじつまが合わなくなって…、そんなところが広報としてはちょっとつらいですね。それに毎週のように東京と京都を新幹線で往復していると、時間的には片道3時間くらいですけど、年間に40往復くらいしてるわけですから、富士山が見えても別に感動しなくなりましたし、シートに座っても、ただ眠っているだけになりましたね。

↑本郷さんのコラージュもたくさん送られてきて、なつかしい思い出です

本郷さんと宮本さんはどっちがエライのですか？

1999年6月号

そりゃ、私でしょう（笑）。違うって。

このコーナーで、私が宮本のことを「さん」づけでなく、呼び捨てにしているからそのような質問がくるんでしょうけど、一般常識としてどんなにエライ人でも社内の人を部外者に紹介するときは「さん」づけにしないことになっているんです。たとえばニュースステーションで司会の久米さんが、視聴者に対しては「モスクワの武隈がレポートをお届けします」って言いながら、本人に呼びかけるときは「モスクワの武隈さ〜ん」って言ってるじゃないですか。それと同じことなんですね。ですから、直接本人と話すときはもちろん「宮本さん」と呼んでいるんですよ。

↑テレビの取材を受けることも多かった本郷さん。宮本さんのインタビューのときはいつも立ち会っていましたね

はみだし質問箱

Q 本郷さんの口癖は「そんなこたぁないでしょう」ですか？（1997年11月号）

A そんなこたぁないでしょう（笑）。

本郷さんが出てる昔の雑誌を見つけました。

1998年11月

あああ〜、エライ古いですねえ、これは〜。

身長は変わっていませんが、体重は増えて75キロですね。いまの好物はふぐの刺身…、いわゆる「てっさ」ですね。好きなアイドルは昔は葉月里緒菜って言ってましたけど、いまはどうでしょう。稲森いずみですかねえ。ペットのミドリガメのカメ吉もまだ生きていまして、(手を広げて) こんなに大きくなりましたよ。コーラはまあまあ好きといったところでしょうか。それにしてもエライ古いですよねえ。5年くらい前の「ファミコン通信」ですかねえ。でもこれ、ホントに載せるんですか？やめときましょうよ〜。

本郷好尾

任天堂総務部勤務。ペットはミドリガメ。コーラ好き。

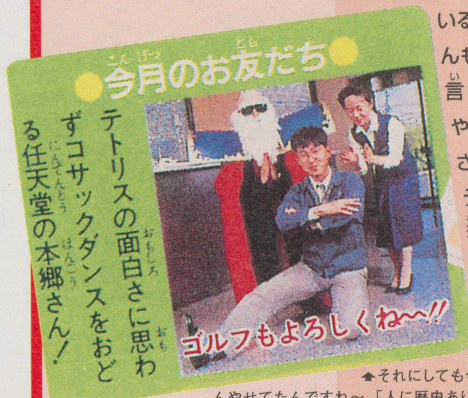
身長	173センチ	体重	73キロ
生年月日	'59年３月14日	血液型	O型
好物	ヒラメの作り	アイドル	葉月里緒菜

➡神奈川県の加藤隆芳さんから送っていただいた雑誌の切り抜き。ちなみに、現在好きな女優は吉本多香美さんだそうです

昔、本郷さんはGBの開発をしていたんですか？

1999年6月号

そんなこたぁないでしょう（笑）。

そのネタ、少年ジャンプのカラー特集でしょう。それも10年くらい昔の〜（笑）。ぼくがゲームボーイの開発担当になっているのは、ストーリー的にそうしたほうが面白いということで、少年ジャンプのライターに無理矢理やらされたんですね。内容は確か『テトリス』の発売を記念してゴルバチョフから電話が入るというものだったと思いますが、そんなことあるわけないじゃないですか〜（笑）。そこで「コサックダンス」を踊ったのも、ライターが「ウチの『ドクタースランプ』を描いている鳥山明先生も同じようなことをしているので、本郷さんもぜひ！」って言うから（笑）。やっぱり、だまされたんでしょうね。ぼくも若かったですし（笑）。

今月のお友だち

テトリスの面白さに思わずコサックダンスをおどる任天堂の本郷さん！

ゴルフもよろしくね〜!!

⬆それにしても今と違ってずいぶんやせてたんですね〜。「人に歴史あり、という感じですね」（本郷さん）。北海道の八杉さんから送っていただきました

どうして本郷さんがこのコーナーで答えているのですか？

1998年7月

騙されたんでしょう（笑）。

➡と、言いながら結局48回も「質問箱」に登場していただきました。本当にお疲れ様でした（写真は任天堂の制服を着た本郷さん）

そりゃあ、この「質問箱」って1回のつもりで引き受けたのに、もうかれこれ2年近く…、22回（98年7月号の時点）も続いていますからねぇ。これは、64ドリームに騙されたってことでしょうね（笑）。実際、海外の雑誌から同じようなコーナーを作りたいという話がくることがあるんですが、すべてお断りしているくらいなんです。質問にお答えするのって、結構大変なんですよ〜。

はみだし質問箱

Q 本郷さんってしょっちゅうギャグを言う人なんですか？（1998年5月号）

A そういえばセガサターンが発売されたときに、「深いプール」ってよう言うてましたねぇ。背が立たーん…（笑）。

ありがとう！本郷さん

岐阜県・描代子さん

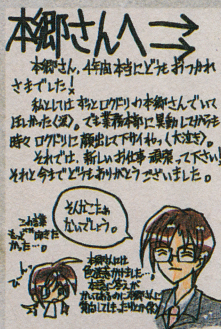
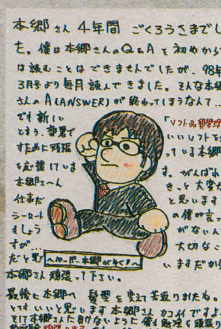
千葉県・ハイラル真湖さん

鹿児島県・瑞綺椎風さん

群馬県・山吹奈都美さん

千葉県・黒田大創さん

栃木県・高塚利さん

埼玉県・松本郁子さん

宮城県・けしぇらんぱしぇらんさん

東京都・どっか～んさん

その他、大勢の方から、ハガキをいただきました。ありがとうございました…。